

USER MANUAL

Hauschka Composer Toolkit

目次

はじめに	1
製品仕様	1
ダウンロードとインストール	5
THE SPITFIRE AUDIO APP	5
SPITFIRE APPの設定	7
KONTAKT (PLAYER) での登録	8
フォルダ構造	9
インストゥルメントのロード	10
EVO GRID	11
シンプル・ビュー	14
ビューの切り替え	14
オーバービュー	15
エキスパート・ビュー	17
アーティキュレーションを切り替える他の方法	20
オスティナトゥム	25
MERCURYシンセ	27
付録	30
推奨環境	30
KONTAKTとKONTAKT PLAYER	31
アーティキュレーション全リスト	32
マイクとミックスの略称	35
FAQとトラブルシューティング	36

はじめに

オスカーにノミネートされた世界的に有名な作曲家でありサウンドの匠でもあるHauschkaことVolker Bertelmann (『All Quiet on the Western Front』『Lion』『Adrift])とのコラボレーションにより、この多面的なツールキットは、あなたのスコアに驚くべき深み、緊張感、テクスチャを加えるために設計されました。 インダストリアルな打楽器のリズムや轟くようなベースラインから、オフビートで無調性の音色、美しくきらめくパッドまで、ユニークなサウンドスケープをお楽しみください。

Steinwayのグランド・ピアノで演奏され、40以上の実験的な準備とベルリンの伝説的なVoxtonスタジオでの巧みなマルチサンプリングを経て、Hauschkaのシグネチャ・サウンドパレットが加わり、インタラクティブでインスピレーションを与えるツールキットが誕生しました。洗練されたEvo GridとMercuryシンセサイザーで、ペダル・エフェクト、ディストーション、モジュラー、Binson Echorecのテープ・ディレイなど、複数の信号オプションをミックスしたり組み合わせたりできます。また、厳選された50種類のプリセットから選択することもでき、組み合わせは無限に広がります。

製品仕様

- 15,978 サンプル
- 24.5 GB ダウンロード・サイズ
- 25 GB ディスク容量
- Mac OS X 10.10, Intel Core Duo
- Windows 7,8,10、Intel Core 2 Duo またはAMD Athlon 64 X2
- NKS対応、NI製ハードウェア互換
- 無料のKontakt Player付属
- Kontakt 5.6.8以降

⚠ 最新の対応状況についてはWeb上の製品ページをご確認ください。

HAUSCHKA COMPOSER TOOLKIT

私たちの共通の目標は、Hauschkaの30年にわたるピアニストとしての経験と、オスカーにノミネートされた映画作曲家としての創造的精神を捉えることでした。弊社のサンプリング技術、最高の録音機材、そして先進的なEvo Grid技術によって強化されたこのライブラリは、サウンド・クリエイターが自分自身の新しい楽器を作り出せる、最先端のサウンド・セットへのアクセスを提供します。Hauschkaの意図は、このライブラリを通じて、誰もが彼とそのアイデアとコラボレーションできる機会を持つことでした。「創造的な交流は不可欠です。もしそれがないと、アーティストは退屈な場所に行き着いてしまいます。私は常に、新しい領域に私を連れて行ってくれる人々と一緒に仕事をするようにしています」と彼は語ります。

意図されたランダム性

ベルリンの伝説的なVox Tonスタジオ（私たちがOlafur Arnalds Evolutionsライブラリを録音した場所）は、ヨーロッパの著名な作曲家たち、Jóhann JóhannssonやDustin O'Halloranなどが利用する録音スペースです。各サウンドは、プロデューサーのHarry Wilsonが率いる弊社チームと、Vox Tonの専属エンジニアであり、Hauschkaの長年のコラボレーターであるFrancesco Donadelloによって、緻密に録音されました。Francescoは各サウンドのキュレーションにも重要な役割を果たしました。録音に使用されたのは、歴史あるSteinway Dグランド・ピアノですが、多くのサウンドは元の楽器からはかけ離れています。

アイデアの段階から録音に至るまで私たちは密接に協力し、彼の既存の作品で使用された試行錯誤された調性を完璧にしつつ拡張しました。Hauschkaの作曲とサンプリングへのアプローチは「意図と混ぜ合わされたランダム性」。それは未知への冒険です。これを念頭に置き、私たちは録音プロセスにおいて実験の余地をたっぷりと確保し、ピアノをこれまでにない領域へと連れて行きました。

Hauschkaのシグネチャである多面的なサウンドは、既存の楽器と他の素材やテクスチャとの相互作用に対する彼の無限の好奇心から生まれます。自然の音にインスパイアされたHauschkaのサウンドは、混沌としていて予測不可能で、二度と同じものにはなりません。衝撃的でノイズのようなサウンドから、旋律的で背筋がぞくぞくするような音まで、その組み合わせは魅力的な結果を生み出しており、彼の前任者たちのミニマリズムとは対照的です。

インタラクティブ・ツールキット

このソフトウェアは、他のどのプリペアド・ピアノとも異なり、各サンプルがオーガニックなサウンドとして利用できるだけでなく、複数のシグナル・オプションが用意されているため、各サンプルのサウンドを劇的に変えられます。Francescoの充実したモジュラー・リグ、Hauschkaのペダルボード、弊社のディストーション、そして1970年代にPink Floydによって有名になったテープ・ディレイ「Binson Echorec」を活用して、各サウンドを新たな領域へと導いてください。

ライブラリは、Plug Hits, Plug Rhythms, Pad Sounds, Pad Hits, Swells, Drum Kitsの6つのセクションに分かれ、そのうち4つはEvo Gridsで提供されます。各セクションは独自のサウンドを持ち、リズムカルなヒットから雷鳴のようなバス、持続音から無調性のスタブ・サウンドまで様々ですが、レイヤーを重ねることで互いに補完し合うように設計されています。また、弊社チームによって作成された50のプリセットもあり、さらなるインスピレーションを提供します。Plug Rhythmsは、ティーライトやピンポン球が弦の上で跳ねたり飛び散ったりする間にリズムを演奏することで、動的で多層的なテクスチャを作り出します。他にも、サックス・リード、おもちゃのドラム、タンバリン、ガファ・テープ、ライト・フィルタ、木製のペグなど、さまざまなオブジェクトを使用して、新しい楽器を作り出します。Evo Gridのレイアウトと複数のシグナル・オプションにより、各サウンドに対して無限の可能性が提供され、ユーザーごとに異なる結果が得られます。

私たちのインタラクティブで直感的なEvo Grid技術により、このライブラリは単なるサンプルのコレクションを超えています。編集可能な各種パラメータにより、深いカスタマイズが可能で、各セットアップでは独自のプリペアド・ピアノを作成するためのツールが提供されます。専用の高度なGrid UIは、画面上の11 x 12のグリッド配置を通じて「ピン」を配置し、12のインターバル全体にわたって録音にアクセスできます。これら12のキー範囲にどのサウンドが配置されるかを瞬時に選択したり、内蔵のランダム化機能を使った無限の組み合わせにより即座に満足感が得られます。

このツールキットは、アバンギャルドにインスパイアされた作曲家や、新しい音の領域を探求するサウンド・デザイナーのためのものであり、テクスチャー・ベッドの構築、緊張感を生むキューの作成、そしてあらゆる作曲に予期しない要素を加えるのに最適です。これらのサウンドは、前衛的なエレクトロニック・ミュージックからオーケストラのスコアまで、幅広い作曲に応用できます。40以上のオリジナルのプリペアド・サウンド、50のキュレートされたプリセット、16,000のサンプルを超える素材があり、何千ものサウンドと新しいインスピレーションの世界への、ほぼ無限の組み合わせが提供されます。

HAUSCHKA

妥協を許さず型破りな Volker Bertelmann は、Düsseldorf 出身の唯一無二の作曲家でピアニストであり、Hauschkaのアーティスト名で広く知られています。彼は9歳でピアノを始め、10代で最初のバンドを結成し、18歳までにはテレビ番組のための音楽を作曲していました。大学進学のためケルンに移った後、Bertelmannは従兄弟と共にヒップホップ・クロスオーバー・バンド God's Favorite Dog を結成し、即座にレコード契約を獲得し、ドイツのラップスター Die Fantastischen Vier とツアーを行いました。Volker は自らの作品を作り始め、2004年に Hauschka の名義でソロアーティストとしてデビューしました。『The Prepared Piano』を含む3枚のアルバムを発表した後、英国ブライトンに拠点を置くレーベル FatCat Records と契約し、一連の批評家が絶賛するアルバムをリリースしました。2007年から2014年にかけて、彼は世界中で700回ものライブを行い、ファン層を確立し、彼のシグネチャ・サウンドを絶えず発展させてきました。それは明らかにロマンティックというよりも実験的なものでした。「ライブを行う時、私は常に実験の余地を残しています。人々はいつも同じものを聞かされることに飽き飽きしています。私は年間100回のライブを行い、その中で同じライブは一度もありませんでした」と述べます。

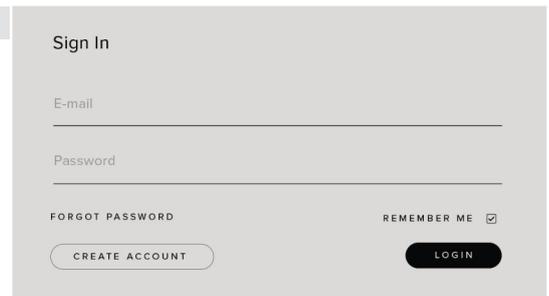
彼の多様な音楽的アウトプットは、ソロ・アルバムから、アイスランドのチェリスト兼作曲家Hildur Guðnadóttirとのコラボレーション作品にまで及びます。近年では、彼は生涯の情熱である映画音楽の作曲に戻ってきました。2017年には、HauschkaとDustin O'Halloran が手がけた映画『Lion』のスコアでオスカーにノミネートされ、その他『Adrift』や『Hotel Mumbai』、そしてTVシリーズ『Dublin Murders』の音楽を手掛けました。今年2月、Bertelmann は最新のソロアルバム『A Different Forest』をリリースしました。それは、ピアノだけをフィーチャーした、心に響く優しいアルバムです。

ダウンロードとインストール

Spitfire Audio Appを[ダウンロード](#)すると、アプリを通じてライブラリをダウンロードできるようになります。

THE SPITFIRE AUDIO APP

アプリを起動して、弊社のWebサイトと同様にログインしてください。



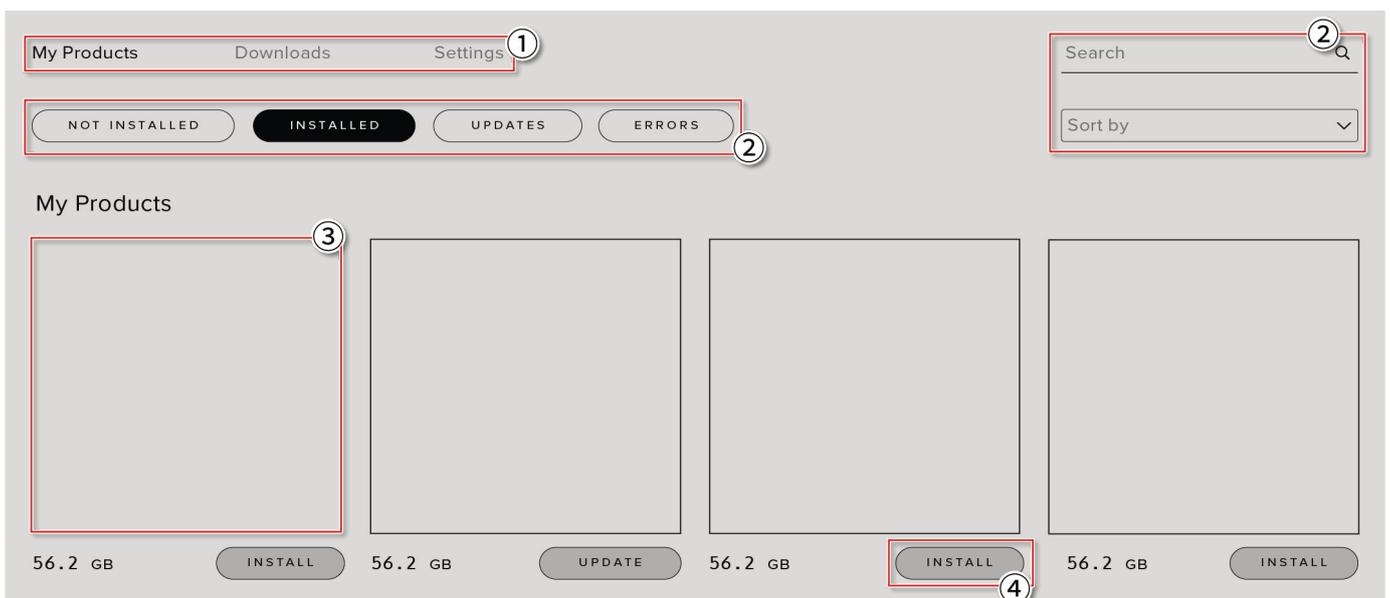
Sign In

E-mail

Password

[FORGOT PASSWORD](#) [REMEMBER ME](#)

[CREATE ACCOUNT](#) [LOGIN](#)



My Products Downloads Settings ①

NOT INSTALLED INSTALLED UPDATES ERRORS ②

Search ②

Sort by

My Products

56.2 GB INSTALL 56.2 GB UPDATE 56.2 GB INSTALL ④ 56.2 GB INSTALL

③

① タブ

デフォルトは**My Products**です。**Downloads**には、ダウンロード中の製品が表示されます。

② フィルタ

フィルタをクリックして、まだインストールされていない製品、インストール済みの製品、利用可能なアップデートが表示されます。再度クリックしてフィルタを解除します。

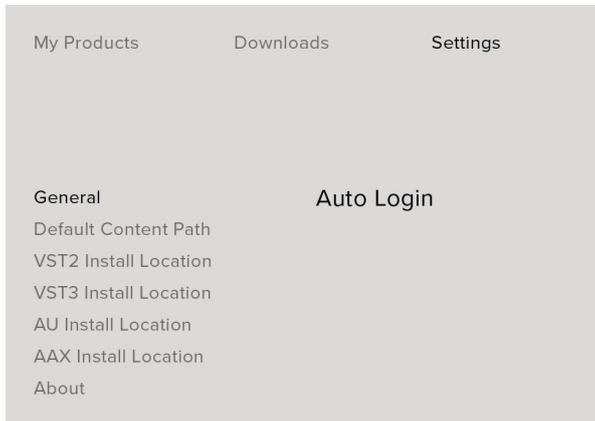
③ ライブラリ

コレクション内のすべてのライブラリとプラグインが、アートワークと共に表示されます。アートワークをクリックすると、製品ページが開きます。システム要件や説明書、リセットや修復オプションなどの情報を見つける際に使用します。

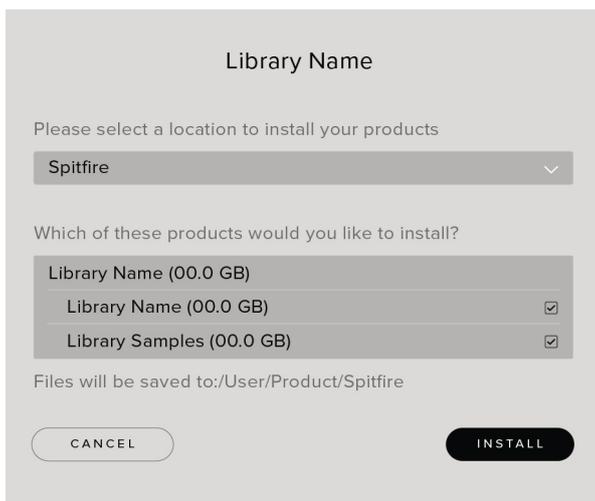
④ [INSTALL]／[UPDATE]

ボタンをクリックすると、ライブラリに移動する代わりに、**My Products**タブから直接ダウンロードを開始できます。ボタンの横には、ダウンロード時のサイズが表示されます。

SPITFIRE APPの設定



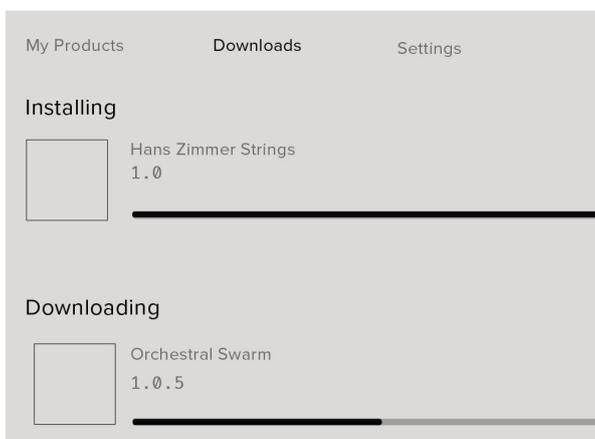
Spitfire Audio Appを初めて利用される場合、まず**Settings**タブを開いてください。ライブラリのダウンロード時のDefault Content (デフォルト・コンテンツ)の場所や、プラグイン (VST2, VST3, AU, AAX) のインストール先を設定できます。**Auto Login**を有効にすると、次回以降のログイン時間が短縮されます。



設定の完了後、[INSTALL]ボタンをクリックします。このボタンは、ライブラリのアートワークの下の**My Products**タブ、または各ライブラリ・ページに表示されます。

クリック後、インストール先を指定します。上述のデフォルト・コンテンツの場所以外に、ここでは任意の場所を指定できます。[HDD Install]選択時にも適切なインストール場所を指定してください。

インストール先が決まったら、[DOWNLOAD]をクリックします。

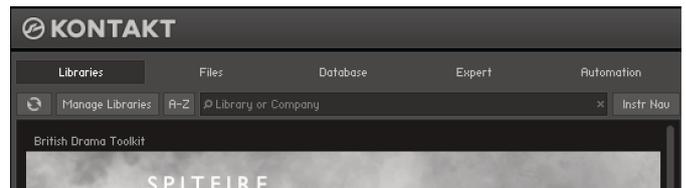


Downloadsタブが表示されます。他のタブに切り替えて別のダウンロードを開始することもできますが、Spitfire Audio Appは終了しないようにしてください。

KONTAKT (PLAYER) での登録

Native Instrumentsの無償のKontakt Playerは、[こちら](#)から入手できます。

1. Kontakt Playerをインストール。
2. Kontakt Playerを開き、PreferencesまたはOptions内、Librariesタブ右下に表示される[Launch Native Access]をクリック
3. Native Accessウィンドウ左上の[Add Serial]をクリック。
4. Kontakt Playerのダウンロード時に受け取ったメールに記された、25桁のシリアル番号を入力。
5. ライブラリの所在を尋ねられますので、nicntファイルの置かれたフォルダを指定。
6. 完了。ライブラリがサイド・パネルやブラウザに表示されない場合、巻末のFAQをご確認ください。



初めてKontaktを使用される場合は、Kontaktのユーザー・マニュアルやNative Instrumentsのサイト等で、パッチ (インストゥルメント) のロード、マルチのマネージメント、出力、MIDIルーティングの基本をよく理解することをお勧めします。

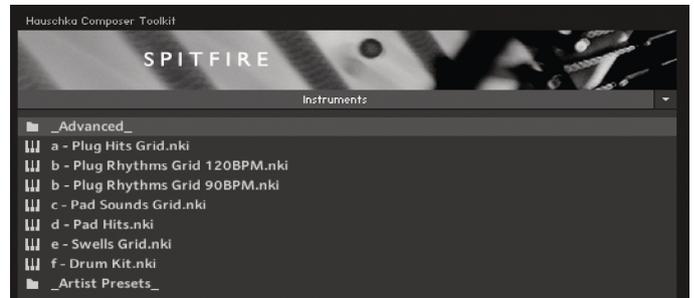
すでにKontaktをお使いの方は、Native Accessから最新バージョンをダウンロードしてください。Kontaktのライブラリは頻繁に更新されており、以前のバージョンでは動作しないことがよくあります。

NKS - NIハードウェアとの使用

NKSとNative Instrmentsのハードウェア・コントローラやキーボードとの統合についての詳細は、該当のマニュアル等をご確認ください。

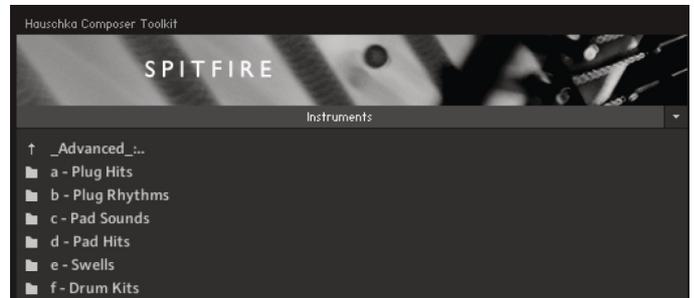
フォルダ構造

メイン・フォルダに7つのパッチと2つのフォルダがあります。それぞれわかりやすい名前が付けられ、パッチには多数のサウンドが収録されています。



PLUG HITS

ピアノの全音域に渡るシングル・ヒットで、ウッド・ミュートなどを使ってパーカッシブなサウンドを作ります。



PLUG RHYTHMS

グリッドでは、90BPMと120BPMの2つのテンポで録音されたプラグ・ヒットのプリパレーションがそれぞれ独自のリズムを発揮します。

PAD SOUNDS

ピンポン玉やティーライトなどのプリパレーションがピアノの弦に共鳴し、パッドのようなサウンドを作り出します。Pedal FXマイクとModular FXマイクを使用して、美しいサスティン・テクスチャーを作り出します。

PAD HITS

ピアノのいくつかのプリパレーションには長いディケイがあり、FXチェーンと組み合わせてサンプリングすることで、より長いワンショット・ヒットを作成できます。

SWELLS

マレット、オクターブ、シングル・キーを備え、美しいダイナミックなテクスチャーを作り出すために、互いにうねり、綾なすノートで構成されています。Long, Longest, Short, Shortestの4つのバリエーションで収録。

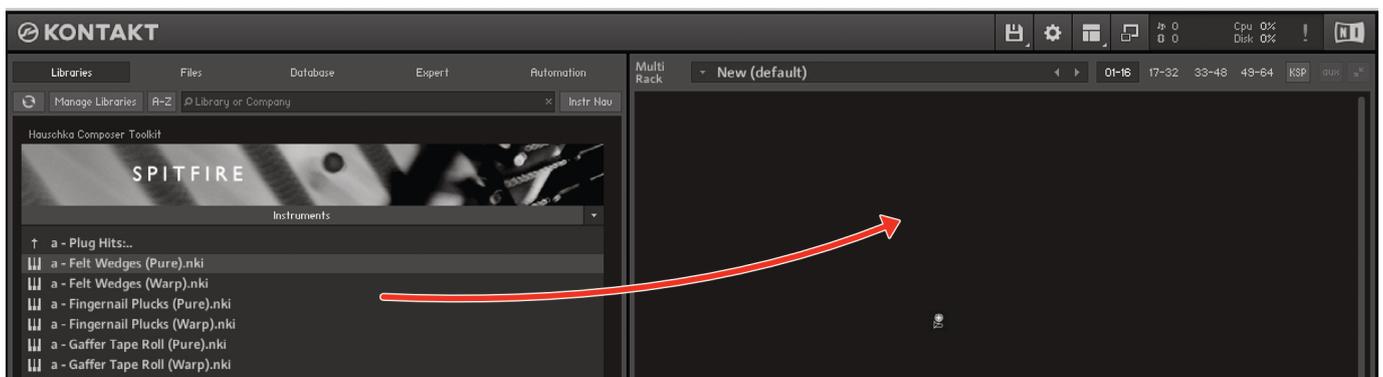
DRUM KITS

最も無調でパーカッシブなパッチで、Hauschkaがグランド・ピアノの全音域をドラム・キットに変身させます。

ARTIST PRESETS

弊社チームによってキュレーションされたこれらのパッチは、オリジナルのパッチ・コンテンツを使用したプリセットです。

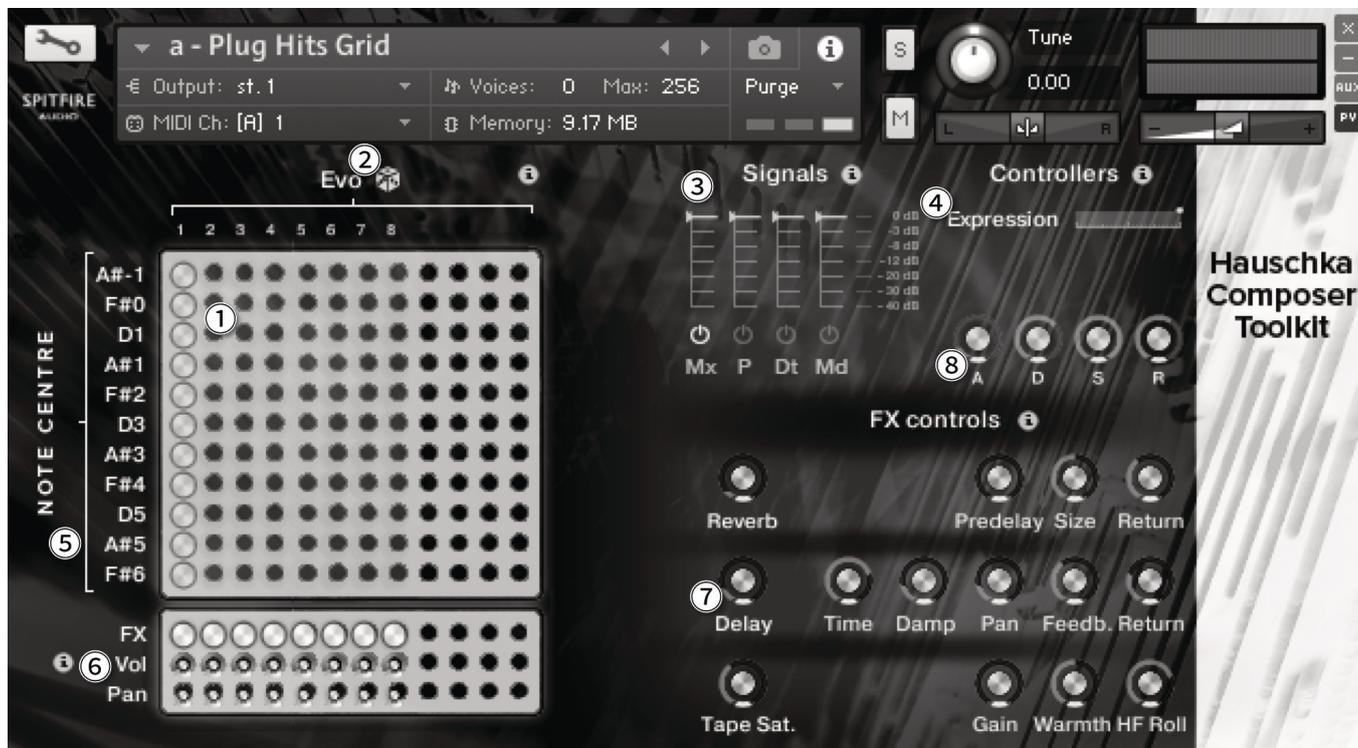
インストゥルメントのロード



nkiファイル (Kontaktインストゥルメントを表す) をダブルクリック、またはサイド・パネルからパッチをドラッグしてロードします。

MIDIキーボード等の送信MIDIチャンネルと、 Kontaktインストゥルメントのチャンネルが同じであることを確認してください。

EVO GRID

① グリッドまたはペグボード

ここですべてのアクションが起こります。独自の進化セットを即座に作成する優れた方法です。ペグ●はトグルのように動作し、クリックしてペグを選択すると、同じX軸またはY軸上のペグが自動的に無効になります。Y軸はピッチ・センター、X軸はエボリューションです。

② Evo

エボリューション（変化）は、標準的なストリングス・ライブラリのロング・アーティキュレーションよりもかなり長いです。これは、進化、変化、変異し、ループする前に元の状態に戻るからです。各エボリューションは、意図的に異なるテンポでコード化されているため、グリッド上に異なるエボリューションをペグして一緒に演奏開始し、しばらくすると異なるエボリューションが互いにくねり始めます。

💡 ノート値をCtrl/command+クリックすると、そのテクニックがすべてのノート・センターに割り当てられます。

💡 ノート値をShift+クリックすると、最初に選択したノート値から対角線が引かれます。例えば、D1 16をクリックし、D#3 1をShift+クリックすると、左上から右下に対角線が引かれます。

■ サイコロ

Evoの右隣のサイコロをクリックし、"Randomise with any"を選択すると、完全なランダム・パターンが作成されます。このボタンを押せば、地球上であなたと同じサウンドマップを使っている人は誰もいないでしょう。

他にもいくつかのオプションがあります。その中にはランダムに表示されるペグを現在画面に表示されているエボリューションに限定する"randomise only visible"や、ランダム化の際に縦方向に一列に並べる"randomise in column"などです。

③ ミキサー

ここには6種類のマイク・オプションがあり、これらはすべてミキサーでコントロールできます(付録参照)。

スライダー下部の■をクリックして、マイクやミックスをロード／ページします。マイクの頭文字をクリックしてKontaktのマルチ出力にアサインできます。サラウンド信号を作成する際に便利です。

④ Expression

CC#11。任意のエクスペッション・コントローラを示します。このコントローラは作曲家の間でラウドネスのオートメーションとして好まれており、ボリューム(CC#7)はミキシング時のトリム・コントローラとして使用されます。

⑤ Note Centre

キーボードの各 Evo に対して、完全4度ずつ12種類の別々のサンプルを録音しました。この理由は、オクターブ間で非対称性を作り出すことで、感動的な驚きを味わえるようにするためです。

⑥ FX, Volume, Pan

FXペグはシンプルなトグル・イン／アウトで、右側のFX Controlsにセンドできます。

Volumeトリムは、Evo同士のバランスを調整できます。もともと音量が大きいEvoを使用する場合に便利です。

Panは、ステレオ・フィールド内の各Evoをパンすることができます。

- 💡 FXをCtrl/command+クリックすると、すべてのEvo FXのOn/Offが切り替わります。
- 💡 FXをクリック後、別のFXをShift+クリックすると、それらのFXとその間のすべてのFXのOn/Offが切り替わります (例：evo 4 FXをクリックし、evo 8 FXをShift+クリックすると、evo FX 4～8のラインが表示されます)。
- 💡 Pan, VolumeをAlt/option+ドラッグすると、すべてのEvoに影響します。
- 💡 Pan, Volume, FXをCtrl/command+クリックすると、デフォルトにリセットされます。

⑦ FXデッキ

KontaktホストFXエンジンから、使いやすく効果的なFXを厳選しました。これらのコントロールの詳細については、Kontakt のユーザー・マニュアルを参照してください。これらのエフェクトをパンチアウトしてDAWやアウトボードで使用したい場合は、ミキサー③でマイクの頭文字をクリックしてチャンネルをKontakt出力に割り当て、必要なバスに信号を送ります。

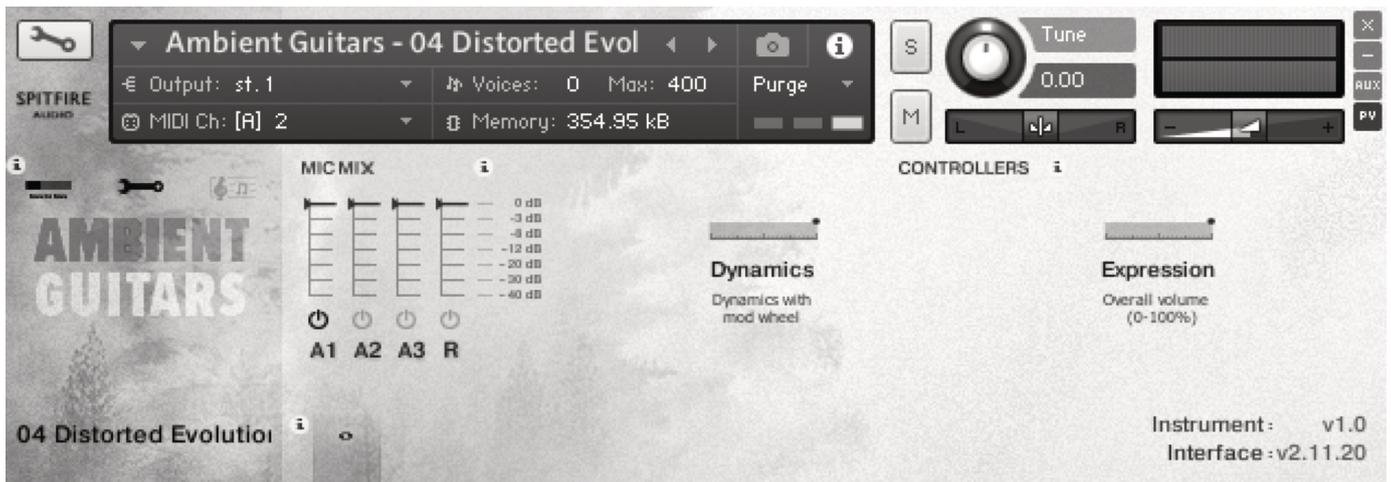
⑧ A, D, S, R

それぞれアタック、ディケイ、サスティン、リリース。ほとんどのシンセサイザーで使用されている、サウンドの「シェイプ」をコントロールする標準的なパラメータ・セット。

アタック(A)を上げると音量がフェードし、ディケイ(D)は次のノブでコントロールされるサスティン・レベル(S)まで、音量が変化する時間を決定します。最後のリリース・ノブ(R)は、キーから指を離れたときにサンプラーがサンプルを開放するまでの時間をコントロールします。

シンプル・ビュー

ビューの切り替え



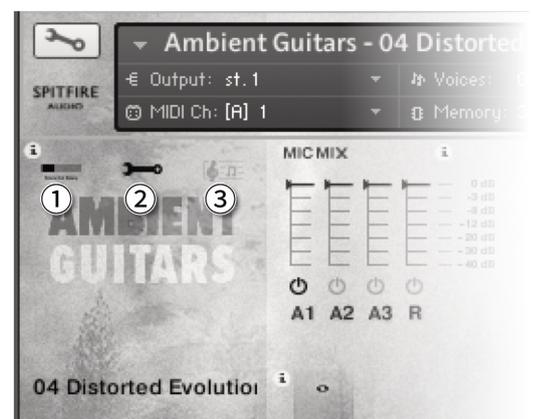
グリッド同様、各サウンドはパッチとして利用可能で、標準的なGUIで読み込めます。

標準GUIのパッチを最初にロードすると、このGUIが表示されます。これは3つのページのうちの1つで、パネル・スイッチャーを使って切り替えられます。

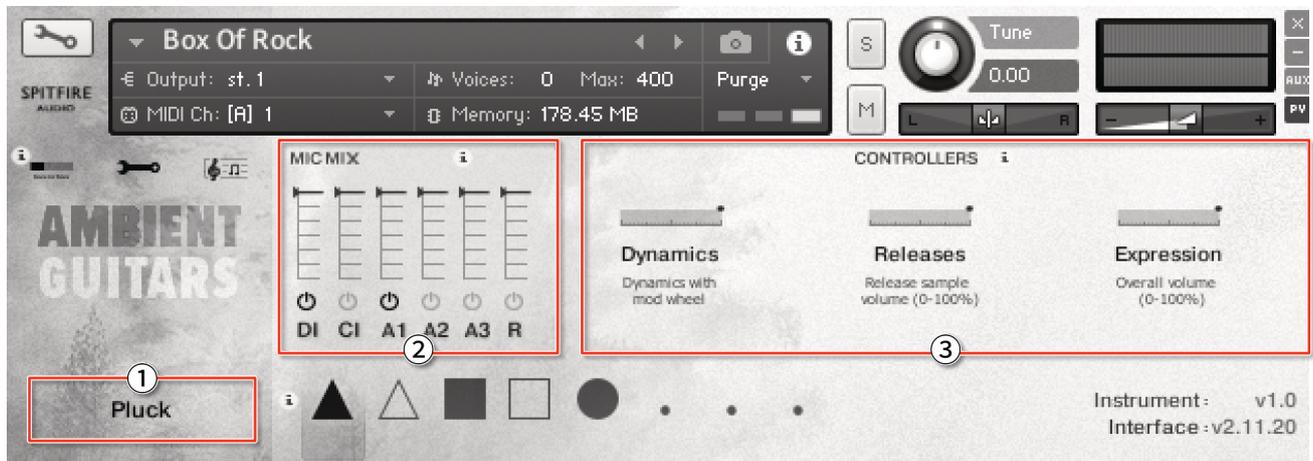
すべてのGUIコントロールには固有のコントローラ番号を割り当てられます。右クリックまたはCtrl+クリックを通じ、割り当てや解除、またMIDI CCの割り当て状態を確認できます。

ボタンで、ビューまたはページを切り替えます。

- ① オーバービュー (上図)
- ② エキスパート・ビュー
- ③ オスティナトゥム



オーバービュー



① サイド・バー

再生中のパッチを表示。

② ミキサー

本ソフトウェアは6種類のマイク・オプションを用意しており、すべてミキサーでコントロールできます。

Evolutionパッチには4種類のマイク・オプションのみ使用します (Mix, P, Dt, Md)。

- C: 近接
- Mx: ミックス
- P: ペダル・エフェクト
- Dt: ディストーション・エフェクト
- E: テープ・エコー
- Md:モジュラー・エフェクト

スライダー下部の■をクリックして、マイクやミックスをロード／ページします。マイクの頭文字をクリックしてKontaktのマルチ出力にアサインできます。サラウンド信号を作成する際に便利です。

③ コントローラ

Dynamics

CC#1。ラウドとソフトの異なるダイナミック・サンプル間のクロスフェード・ミックスをコントロールします。

Tightness

CC#21。サンプル波形の出だしをカットしてレスポンスを速くすることで、タイトなパッセージの演奏時にキレのあるサウンドを得ます。

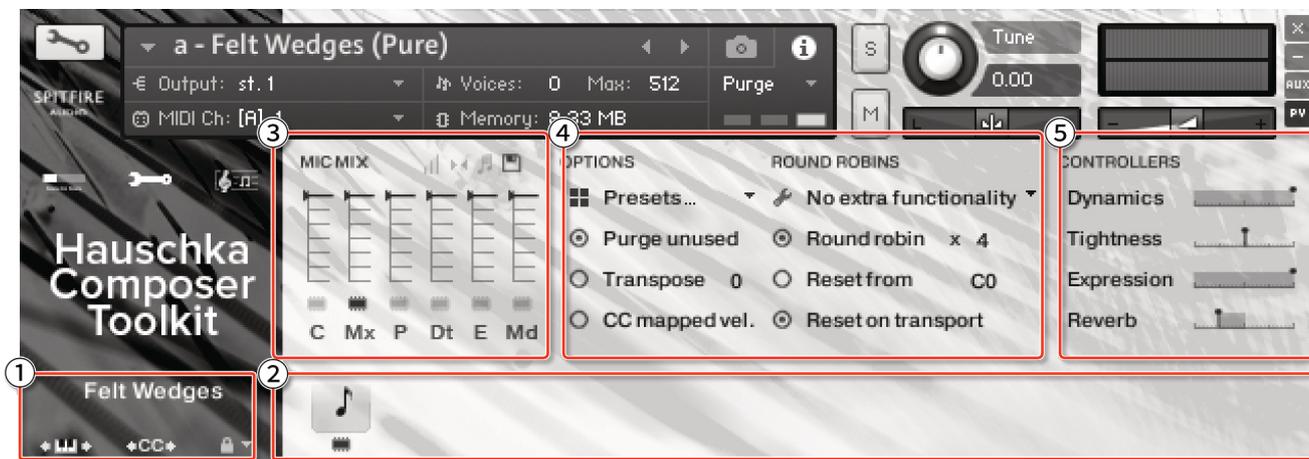
Expression

CC#11。ダイナミクスの中で音量を調整するインストゥルメント・トリム。

Reverb

CC#17。右に回すとリバーブ量が増えます。

エキスパート・ビュー



① サイド・バー

オーバービュー・ページでは、演奏中のアーティキュレーションを表示しますが、ここでは、さまざまな追加機能があります。



① キーボード・シマイア

キースイッチのバンクを左右に移動します。アイコンをクリックしてカーソルを左右にドラッグするだけで、ピンク色のキースイッチのバンクが移動します。停止すると、新しいキースイッチが表示されます。

② キースイッチCCセレクト

CCコントローラをアーティキュレーション／キースイッチとして使用します。CCを右クリックまたはCtrl+クリックして、アーティキュレーションを変更するコントローラを割り当てられます。

③ アーティキュレーション・ロック

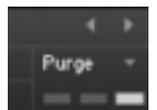
アーティキュレーションを選択し、テンプレートを様々な方法で使用することができます。例えば、インストゥルメントの各インスタンスに1つのアーティキュレーションをロードすることを好む人も多いでしょう。そのため、一度アーティキュレーションを選択したら、マシナールームのスレーブから音が消えてしまわないように、アーティキュレーションの切り替えをロックしておくことをお勧めします！

Unlocked Artic	標準的な設定で、フロント・パネルまたはキースイッチでアーティキュレーションを選択。
Locked Artic	アーティキュレーションをロックし、フロント・パネルやキースイッチで変更できないようにします。
Locked KS	キースイッチでアーティキュレーションをロックしますが、フロント・パネルで自由に切り替えることができます。
Locked to UACC	UACCとは弊社開発による規格で、詳細を後述します。デフォルト・コントローラはCC32です。
Locked to UACC KS	UACCの機能にキースイッチの柔軟性を加えたものです。アクティブにすると、1つのキースイッチが使用可能になります。このキーを様々なベロシティ (UACC標準に対応) で押すことでアーティキュレーションが変化します。標準のUACCとは異なり、アーティキュレーションを重ねることができます。
Shared KS	大規模なライブラリでは、この設定により、複数のアーティキュレーションのパレットにキースイッチを分散させることができます。

② アーティキュレーション・スイッチャー



オーバービューと同様に機能しますが、各アーティキュレーションの下に■が追加されており、アーティキュレーションのロード／アンロードを制御できます。ロードにはタイムラグが発生しますので、演奏前にすべてのアーティキュレーションが完全にロードされていることを確認してください。



アーティキュレーションのレイヤー

アーティキュレーション・セット内でサウンドをレイヤーするには、次のアーティキュレーションをShift+クリックするだけです。レイヤー・アーティキュレーション・オプションが多数表示され、混乱することがありますが、フロント・パネルには、最近レイヤーされたアーティキュレーションのみが表示されます。

トリガー

アーティキュレーション・アイコンをCtrl/command+クリックすると、トリガー・オプションが表示されます。



By CC Range	MIDI CCのメッセージ1つでアーティキュレーションを切り替え。 各アーティキュレーションを特定の範囲に設定し、MIDIコントローラのフェーダーや、CC値が割り当てられたボタンを使って、希望のアーティキュレーションを選択します。デフォルトのCCは、UACCプロトコルのCC#32です。
By KS	デフォルト設定。発音中には切り替わらず、次のノートオン・イベントから切り替わります。つまり、長いノートを演奏中にキースイッチを演奏して、次のノートからスタッカートに切り替えて演奏することができます。
By Velocity Range	キーボードを強く叩くとスタッカーティシモになるような、インテリジェントなスタッカート・パッチをデザインする際に最適。
By MIDI Channel	シングル・インスタンスをマルチティンバー・インストゥルメントに変え、インストゥルメントは入力されたMIDIチャンネルに基づいてアーティキュレーションを変化させます。KONTAKTヘッダーでインストゥルメントのMIDIチャンネルをOmniにします。
By Speed Of Playing	演奏の速度に応じてアーティキュレーションを切り替えます。選択すると、トリガーの時間範囲をミリ秒単位で指定するオプションが表示されます。

アーティキュレーションにトリガーが割り当てられている場合、その上に小さなショートカット・アイコンが表示され、カスタマイズされていることを知らせます。

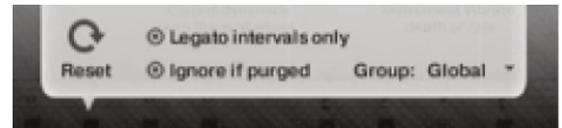
このショートカットが表示されているアーティキュレーションをAlt/option+クリックすると、トリガーのOn/Offが切り替わります。



トリガー・パネル

Reset  は、このアーティキュレーションのトリガーをクリアします。

Groupは、トリガーをグループ化します。設定すると、同じグループ内のアーティキュレーションが現在アクティブな場合にのみトリガーが発生します。



アーティキュレーションを切り替える他の方法

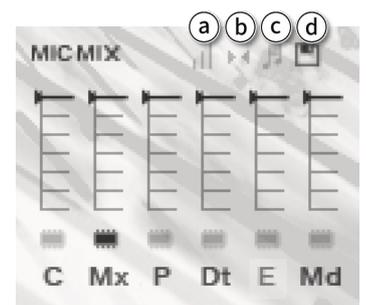
手動、キースイッチ、または上記の高度な方法でアーティキュレーションを切り替えるだけでなく、後述のUACC (universal articulation controller channel) と呼ばれる新しいシステムもお試してください。CC#32と付録の表を使ってみてください。

 アーティキュレーションを切り替える方法はたくさんありますが、多くのプロは、DAWのトラックごとに異なるアーティキュレーションを1つのインスタンスに設定することを好みます。

③ MIC MIX (マイク・ミキサー)

マイクのブレンドを調整できます。

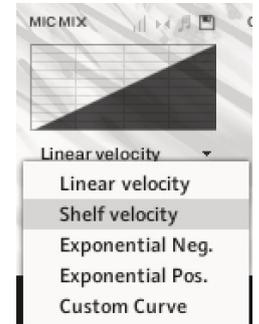
フェーダー下部の■で各マイク信号をロード／アンロードし、フェーダーでバランスを調整します。フェーダーを完全に下げると信号ごとアンロードされ、そこからフェーダーを上げるとリロードされます。フェーダーを右クリックしてMIDI CCをアサインして演奏しながらサウンドの空間的な性質を変化させることもできます。マイクの文字 (A/C/R/S) をクリックして、Kontaktの出力先を変更できます。



右上のアイコンを通じて、さらに詳細な設定が行えます。

㉑ ベロシティ・レスポンス

コントローラのタッチに合わせて4つのベロシティ・カーブから選択。



㉒ パン・マイク・コラプサー

ステレオ・イメージの扱い方を調整できます。ただし本ソフトウェアの収録時には、ミュージシャンはすべて一般的なスコアリング・セッションでのシート位置で演奏しているため、そのままでも素晴らしいサウンドの広がりやディテールが得られます。

- Stereo Width: ステレオ・イメージの広がりを調整します。
- Stereo Pan: ステレオ・フィールド内に置くステレオ・イメージの中心を調整します。



㉓ アーティキュレーションとMIC MIXのリンク

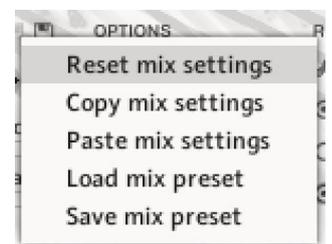
選択したアーティキュレーションに対して行ったマイク・ミックスのロックまたは微調整を行います。たとえばピチカートとコル・レーニョの音量差などを調整できます。また、ショート・アーティキュレーションとロング・アーティキュレーションでホールの残響音を少しカットしたい場合にも、この方法で微調整できます。

㉔ ミキサー・プリセット

パッチ間でミキサー設定を転送したり、プリセットをディスクに保存したり読み込んだりできます。

■ ミキサー・フェーダーのオートメーション

各フェーダーには専用のMIDI CCが割り当てられています。MIDIコントローラやコントロール・サーフェスに合わせて変更するには、コントロールを右クリックまたはCtrl+クリックしてLearnを選択した後に、MIDIコントローラを操作します。



■ マイク・ミックスのルーティング

各マイク・チャンネルを固有のKontaktチャンネルにルーティングするには、マイクの文字をクリックするだけです。例えば、アンビエント・マイクはサラウンド・チャンネルにルーティングすると快適です。また、最終的なミックス・セッションでエンジニアがバランスを調整することを想定して、個々のマイクをパラアウトする際にも活用できます。

④ 一般コントロール

OPTIONS

■ Presets

あらかじめ設定されたアーティキュレーション・セットを素早く簡単にロードできます。

■ Purge unused

メモリ使用量を可能な限り抑えるために、使用していないサンプルをアンロードし続けます。

■ Transpose

Onに設定し、数値を調整してインストゥルメントをトランスポーズできます。インストゥルメントは選択されたピッチにサンプルをオフセットします。

■ CC mapped vel.

ダイナミクス・スライダーでノート・ベロシティをコントロールできます。ユーザーがダイナミクス・スライダーをカスタマイズした場合、そのMIDI CCでベロシティをコントロールすることができます。

ROUND ROBINS

ラウンドロビン・オプションを使用すると、隣り合うゾーンのサンプルを流用して、1つのノートにより多くのラウンドロビンを作成できます。

No extra functionality	ラウンドロビンが、意図された通りに使用される標準的なデフォルト。
Neighbouring Zones	隣の音からサンプルを借用し、ピッチに合わせて移調することで、ラウンドロビン数を稼ぎます。"8RR"インストゥルメントでは、キーを押したときに最大24種類の音を効果的に循環させることができます。
2x Round Robin With Skip	ラウンドロビンを2つ重ねて音を厚くします (全体の音量が~6db下がるので、レベルは変わりませんが、太いサウンドになります)。ラウンドロビンの1/2のペアの後に3/4のペアを再生するため、ラウンドロビン数は実質的に半分になります。 ⚠ これはレガート・トランジションには使えません。
Layer 2x Round Robins With No Skip	上記と同様ですが、1/2のペアの後に2/3のペアが続くため、ラウンドロビン数は保持されます。

■ Round robin

使用するラウンドロビン (同じ音を複数回録音し、鳴らすごとに切り替えることで自然な響きを得る手法) の回数を指します。ドラッグでラウンドロビン数を指定。

■ Reset from F0

ラウンドロビン・サンプルをリセットする際に使用するキースイッチを指定します。指定キースイッチから半音上がるごとに、次のラウンドロビン・サンプルを指定し、その上でリセットできます。

■ Reset on transport

上記と同様ですが、プレイを押すたびにリセットされます！天才！

⑤ CONTROLLERS (コントローラ)

MIDIコントローラにこれらのCCをダイヤルすることで、感情豊かに表現することが可能になります。

Dynamics

CC#1。ラウドとソフトの異なるダイナミック・サンプル間のクロスフェード・ミックスをコントロールします。

Tightness

CC#21。サンプル波形の出だしをカットしてレスポンスを速くすることで、タイトなパッセージの演奏時にキレのあるサウンドを得ます。

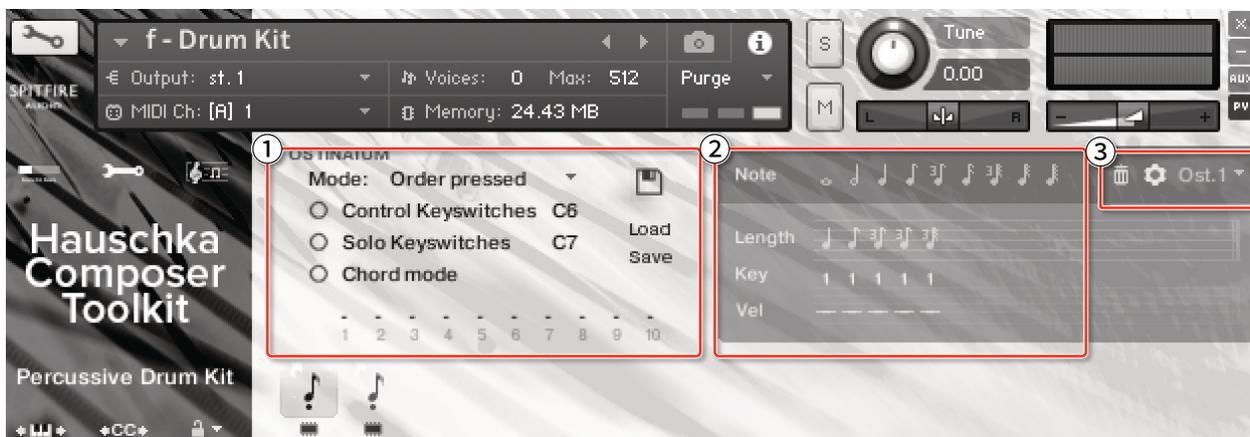
Expression

CC#11。ダイナミクスの中で音量を調整するインストゥルメント・トリム。

Reverb

CC#17。右に回すとリバーブ量が増えます。

オスティナトゥム



① 設定

Mode

あなたの演奏をどのように解釈するかを選択します。オスティナトゥムは最大で10音をシーケンスし、このとき1~10を並べる方法を下記より選択します。

Off	オスティナトゥムは使用できません。
Order Pressed	キーを押した順にノートに番号が付きます。
Ascending	低い音から高い音へ番号を付けます。
Descending	高い音から低い音へ番号を付けます。

また、このときのオプションは以下のとおりです。

Control Keyswitches	オスティナトゥムの状態をコントロールするキーボードのセクションを設定。
Solo Keyswitches	オスティナトゥムの各パターンを単独で演奏するキースイッチ。
Chord Mode	ノートの順序を無視し、すべてをポリフォニックで演奏します。

② リズム・コンピュータ

Note

クリックして、好きな長さのノートを入力します。ゴミ箱をクリックして削除するか、右側のドロップ・ダウンからプリセットを選択します。ギア・アイコン  からさらに詳細な設定が可能です。

Length

Noteメニューで選択したシーケンスのノートの長さを表示します。下にドラッグすることで、指定した長さの休符バージョンを作成できます。

Key

各ノートの下で、このノートがどのキー（トランスポートでリアルタイムに再生されるキー）に接続しているかを選択できます。上下にスクロールして選択します。

Vel

バーを上下に調節して、各ノートのベロシティ・レベルを調節します。

ロード／セーブ

以前に作成したフレーズを保存できます。

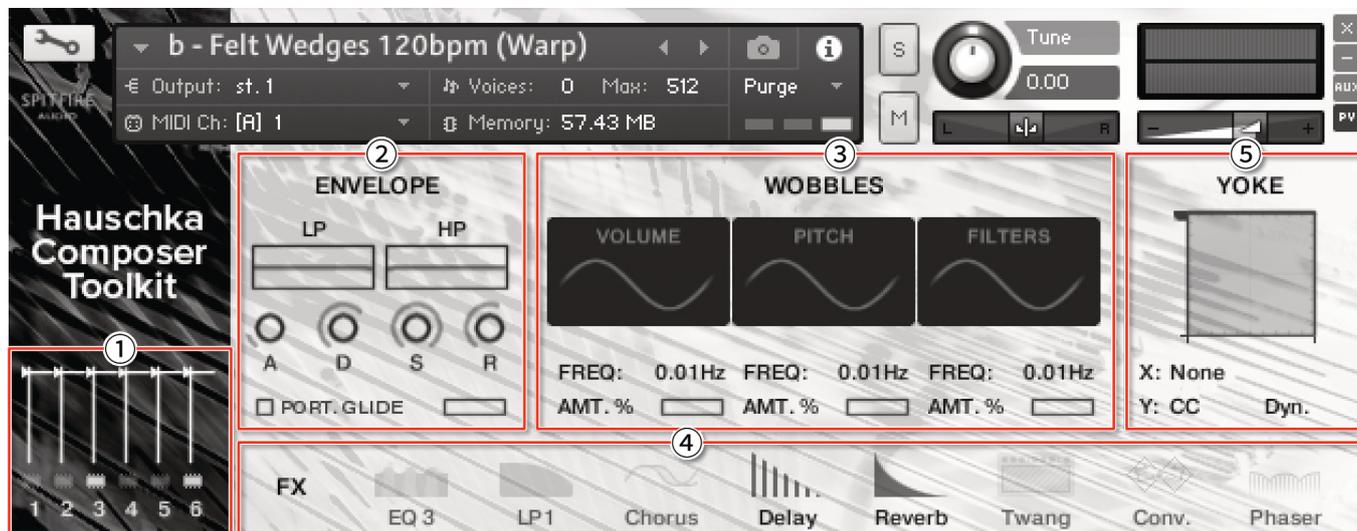
③ パターン・セレクタ

リズム・コンピュータのドロップダウンで最大8種類のパターンを切り替えられます。

デフォルトでは、これらのパターンは互いに重なっていますが、トラック・オプションを使ってソロに設定することもできます。



MERCURYシンセ



① MIC MIX (マイク・ミキサー)

マイクのブレンドを調整できます。

フェーダー下部の■で各マイク信号をロード／アンロードし、フェーダーでバランスを調整します。フェーダーを完全に下げると信号ごとアンロードされ、そこからフェーダーを上げるとリロードされます。フェーダーを右クリックしてMIDI CCをアサインして演奏しながらサウンドの空間的な性質を変化させることもできます。マイクの文字 (A/C/R/S) をクリックして、Kontaktの出力先を変更できます。

② 一般コントロール

LP (ローパス・フィルタ) とHP (ハイパス・フィルタ)

それぞれグラフを調整して、トップ・エンドまたはボトム・エンドの周波数を調整します。

ENVELOPE

■ A (アタック)

音が最大音量までフェードインするまでの時間。

■ D (ディケイ)

最大アタック・レベルがサステイン・レベルに達するまでの時間。

■ S (サステイン)

ディケイ・タイム経過後に保持する音量。鍵盤を押している間中、発生します。

■ R (リリース)

キーから指を離してから、サウンドが0まで減衰する時間。

③ ウォブル

3つの低周波オシレータ (LFO)。ボリューム、ピッチ、フィルタに連動します。

VOLUME

AMT%を使用しサウンドの音量を変調。LFOのスピードを調整するには、ボックスを上下にドラッグ。

PITCH

AMT%を使用しサウンドのピッチを変調。LFOのスピードを調整するには、ボックスを上下にドラッグ。

FILTER

AMT%を使用しサウンドのフィルタを変調。LFOのスピードを調整するには、ボックスを上下にドラッグ。

④ FXパラメータ・ディスプレイ

FXはあらかじめロードされています。各FXアイコンをクリックしてアクティブにし、Ctrl/command +クリックしてコントロールを表示します。



リアルタイムのコントロール・マップが必要なときは、コントローラをAlt/option+クリックするとYOKEコントロール⑤にマッピングできます。

⑤ YOKE

デュアルFXコントローラであり、FXパラメーターをリアルタイムで調整し、さまざまなシーケンス・オブションを実現します。Y=垂直方向、X=水平方向。

FXアイコンをCtrl/command +クリックすると、YOKEコントローラにマッピングできます。パラメータ名をAlt/option+クリックするか、YOKE直下のドロップダウンからパラメータを選択すると、パラメータをYOKEにマッピングできます。

付録

推奨環境

最新バージョンのKontaktがインストールされていることを確認してください。

すべてのプログラムには、任意のパッチのCPU要求を抑制できるパラメータ・セットが提供されていますが、今後の快適な動作のためには高速なプロセッサ、十分なメモリ、SSD eSataやUSB3等の高性能な組み合わせをお勧めします。メモリが多いほどドライブ負荷は軽減されますし、完全な専用ドライブがあれば、メモリの読み込み量を減らしてロード時間を短縮できます。CPUの速度が速いほど、複雑なスクリプトを処理する能力も高くなります。

■ PC

Windows 7以降 (最新のサービスパック、32/64ビット)、Intel Core DuoまたはAMD Athlon 64 X2、4GB RAM (最小8GB) を推奨します。

■ MAC

Mac OS X 10.10以降 (最新のアップデート)、Intel Core 2 Duo、4 GB RAM (最小8GB) を推奨します。

■ ドライブ

USB3、Thunderbolt、またはeSata SSD。AV用途のドライブを販売店にお問い合わせください。

HDDの代わりにSSDドライブを使用すると、システムのパワーが大幅に向上します。シーク時間は7~9msではなく通常0.1ms未満で、この速度はパッチの全サンプルをページした状態で実行するのに十分な速さであり、演奏中のロードすら難なく行えます。また、サンプラーのプリロード・バッファを1/10に減らせるため、巨大なオーケストラ・パレットを単独のマシンにロードすることができます。

■ ホスト

Kontaktは、ほとんどの一般的なプラットフォームやDAWで快適に動作します。可能な限り最新版をご利用ください。

メインのDAWが古い、あるいはスペックに制約があり、大きなオーケストラ・パレットにSpitfireを追加する予定がある場合、ホスト・コンピューター（ReWire経由など）またはスレーブ・デバイス（MIDIやMOL経由など）で、DAWから独立してライブラリを実行することを検討できます。そうすることで、ローディング時間が短縮され、DAWがすべてのノートを最大限正確に処理できるようになります。

KONTAKTとKONTAKT PLAYER

Kontakt Playerは、開発者がライセンス料を支払ったライブラリで動作します。つまり、ユーザーはライブラリとこの再生エンジンをまとめて購入したことになります。

Kontakt Playerは、フロント・パネル上のすべてのサウンドと（編集可能な）パラメータにアクセスできます。また、これらのライブラリにはサイド・パネルに表示されるバナーもあります。

より深くエディットするにはフル・バージョンのKontaktが必要です。すでにKontakt Playerをお持ちで、私たちのPlayer対応ライブラリを1つでも購入された方は、Native Instrumentsのウェブサイトからフル・バージョンのKontaktに割引価格でアップグレードすることができます。詳しくは[こちら](#)をご覧ください。

なお、すべてのライブラリがKontakt Playerに対応しているわけではなく、HarpやPiano、Harpsichordなどのようにフル・バージョンのKontaktでのみロードが可能な場合もあります。これらの中にはサイド・パネルにバナーが表示されないものもあり、Kontaktの[Files]ブラウザから読み込むか、Quick Loadウィンドウにお気に入りとして追加してロードする必要があります。

アーティキュレーション全リスト

Instruments

- a - Plug Hits Grid.nki
- b - Plug Rhythms Grid 90BPM.nki
- b - Plug Rhythms Grid 120BPM.nki
- c - Pad Sounds Grid.nki
- d - Pad Hits.nki
- e - Swells Grid.nki
- f - Drum Kit.nki

Advanced

a - Plug Hits

- 01 - Felt Wedges (Pure).nki
- 01 - Felt Wedges (Warp).nki
- 02 - Fingernail Plucks (Pure).nki
- 02 - Fingernail Plucks (Warp).nki
- 03 - Gaffer Tape Roll (Pure).nki
- 03 - Gaffer Tape Roll (Warp).nki
- 04 - Ping Pong Balls (Pure).nki
- 04 - Ping Pong Balls (Warp).nki
- 05 - Tealight Metal (Pure).nki
- 05 - Tealight Metal (Warp).nki
- 06 - Wood Mutes (Pure).nki
- 06 - Wood Mutes (Warp).nki
- 07 - Necklace (Pure).nki
- 07 - Necklace (Warp).nki
- 08 - Natural Piano (Pure).nki
- 08 - Natural Piano (Warp).nki

b - Plug Rhythms

- 01 - Felt Wedges 90bpm (Pure).nki
- 01 - Felt Wedges 90bpm (Warp).nki
- 01 - Felt Wedges 120bpm (Pure).nki
- 01 - Felt Wedges 120bpm (Warp).nki
- 02 - Fingernail Plucks 90bpm (Pure).nki
- 02 - Fingernail Plucks 90bpm (Warp).nki
- 02 - Fingernail Plucks 120bpm (Pure).nki
- 02 - Fingernail Plucks 120bpm (Warp).nki
- 03 - Gaffer Tape 90bpm (Pure).nki
- 03 - Gaffer Tape 90bpm (Warp).nki
- 03 - Gaffer Tape 120bpm (Pure).nki
- 03 - Gaffer Tape 120bpm (Warp).nki
- 04 - Ping Pong Balls 90bpm (Pure).nki
- 04 - Ping Pong Balls 90bpm (Warp).nki
- 04 - Ping Pong Balls 120bpm (Pure).nki
- 04 - Ping Pong Balls 120bpm (Warp).nki
- 05 - Tealight Hits 90bpm (Pure).nki
- 05 - Tealight Hits 90bpm (Warp).nki
- 05 - Tealight Hits 120bpm (Pure).nki
- 05 - Tealight Hits 120bpm (Warp).nki
- 06 - Wood Mutes 90bpm (Pure).nki
- 06 - Wood Mutes 90bpm (Warp).nki
- 06 - Wood Mutes 120bpm (Pure).nki
- 06 - Wood Mutes 120bpm (Warp).nki

c - Pad Sounds

- 01 - Damped Piano Swarm (Pure).nki
- 01 - Damped Piano Swarm (Warp).nki
- 02 - Necklace Pad (Pure).nki
- 02 - Necklace Pad (Warp).nki
- 03 - Ping Pong Balls Pad (Pure).nki
- 03 - Ping Pong Balls Pad (Warp).nki
- 04 - Scratchy Strings Pad (Pure).nki
- 04 - Scratchy Strings Pad (Warp).nki
- 05 - Tambourine Pad (Pure).nki
- 05 - Tambourine Pad (Warp).nki
- 06 - Tealight Metal Pad (Pure).nki
- 06 - Tealight Metal Pad (Warp).nki
- 07 - Unprepared Fingertip Pad (Pure).nki
- 07 - Unprepared Fingertip Pad (Warp).nki

d - Pad Hits

- d - Damped Piano Hits (Pure).nki
- d - Damped Piano Hits (Warp).nki
- d - Scratch Hits (Pure).nki
- d - Scratch Hits (Warp).nki
- d - Tambourine Hits (Pure).nki
- d - Tambourine Hits (Warp).nki

e - Swells

- 01 - Mallet Swells Long (Pure).nki
- 01 - Mallet Swells Long (Warp).nki
- 02 - Mallet Swells Longest (Pure).nki
- 02 - Mallet Swells Longest (Warp).nki
- 03 - Mallet Swells Short (Pure).nki
- 03 - Mallet Swells Short (Warp).nki
- 04 - Mallet Swells Shortest (Pure).nki
- 04 - Mallet Swells Shortest (Warp).nki
- 05 - Octave Swells Long (Pure).nki
- 05 - Octave Swells Long (Warp).nki
- 06 - Octave Swells Longest (Pure).nki
- 06 - Octave Swells Longest (Warp).nki
- 07 - Octave Swells Short (Pure).nki
- 07 - Octave Swells Short (Warp).nki
- 08 - Octave Swells Shortest (Pure).nki
- 08 - Octave Swells Shortest (Warp).nki
- 09 - Single Key Swells Long (Pure).nki
- 09 - Single Key Swells Long (Warp).nki
- 10 - Single Key Swells Longest (Pure).nki
- 10 - Single Key Swells Longest (Warp).nki
- 11 - Single Key Swells Short (Pure).nki
- 11 - Single Key Swells Short (Warp).nki
- 12 - Single Key Swells Shortest (Pure).nki
- 12 - Single Key Swells Shortest (Warp).nki

f - Drum Kits

- f - Drum Kit (Pure).nki
- f - Drum Kit (Warp).nki
- f - Drum Kit Full Range (Pure).nki
- f - Drum Kit Full Range (Warp).nki

Artist Presets

- A Scanner Darkly (Grid).nki
- Bamber Boozler.nki
- Blinding Fractals.nki
- Bouncing Around (Grid).nki
- Breaking Up (Grid).nki
- Clusters (Grid).nki
- Constellations 90bpm.nki
- Crystal Piano (Grid).nki
- Dark Drums.nki
- Distant Hail (Grid).nki
- Dr Doomsday.nki
- Drill Down 120bpm.nki
- Drowned Plucks.nki
- Earth Rumbles (Grid).nki
- Eerie Sub Winds.nki
- Ethereal Shimmer.nki
- Event Horizon.nki
- Forgotten Past.nki
- French Touch (Warp).nki
- Frozen Lake 90bpm.nki
- Ghastly Intervention.nki
- Ghouls on Hovercrafts.nki
- Glacial Shifts Grid.nki
- Glory 90bpm.nki
- Hard Glitch.nki
- High Swells.nki
- In The Light (Grid).nki
- Industrial Grit.nki
- Malletspace (Grid).nki
- Morning Stream 120bpm.nki
- Nervous Strings 90bpm.nki
- Nostalgia (Grid).nki
- Omicron.nki
- Ping Kong.nki
- Pluck A Day (Grid).nki
- Popped Corn.nki
- Popping Up (Grid).nki
- Purity Seal (Grid).nki
- Repeaters Dream.nki
- Reverse Piano High.nki
- Reverse Piano.nki
- Rolling Waves (Grid).nki
- Satan's Staircase.nki
- Soft Air (Grid).nki
- Solar Winds.nki
- Sun Flares (Grid).nki
- Sunrise Over Ararat.nki
- The Abyss.nki
- The Ether (Grid).nki
- Underwater Swarm.nki

マイクとミックスの略称

マイクとミックス

- C: 近接
- Mx: ミックス
- P: ペダル・エフェクト
- Dt: ディストーション・エフェクト
- E: テープ・エコー
- Md: モジュラー・エフェクト

FAQとトラブルシューティング

Q: Kontaktライブラリのオフライン認証 (オーサライズ)。

⚠ 現在すべてのKontaktライブラリは認証に際してネット接続を必要とします。特殊な環境でのご利用についてはNative Instruments社にお問い合わせください。

Q: ライブラリがKontaktのLibrariesペインから消えてしまう。

これはKontaktの既知のバグです。サポート・チームにご連絡ください。

Q: "no library found" エラー・メッセージ

新しいライブラリの追加時に、Kontaktで "No Library Found" というエラー・メッセージが表示される場合、購入した製品が "Player" ライブラリでないことが原因です。Kontakt左上のFilesブラウザ経由、またはKontaktウインドウ上にインストゥルメント・ファイルをドラッグして読み込んでください。

Q: KontaktとKontakt Playerの違い

別項参照。

Q: 製品の再ダウンロード方法。

Spitfire Audio Appから行えます。ライブラリ全体のダウンロード、または最新のアップデートの両方をリセットする方法は次の通りです。

- Spitfire Audio Appを開き、アカウントのメール・アドレスとパスワードでログイン。
- 再ダウンロードしたい製品アートワークを選択。
- このページの歯車アイコン  から **Reset** を選択し、**Reset Entire Download** (フルダウンロードの場合) または **Latest Update** を選択。

これで最新のアップデートがリセットされ、再度インストールできるようになります。所有するすべてのライブラリについて、このプロセスを繰り返せます。

一定時間内にダウンロードをリセットできる回数には制限があります。リセットの制限を超えた場合は、ご連絡ください。

Q: ダウンロード／インストールの問題。

ダウンロードの過程で問題が発生する場合があります。その場合、以下をご確認ください。

- ドライブのフォーマットがFAT32の場合、4GB以上のファイル・サイズは制限されているため、弊社の大きなダウンロード・ファイルがエラーの原因となります。ドライブを再フォーマットするか、別のドライブを使用してください。PCではNTFS、MacではMac OS Extendedをお勧めします。
- ドライブに空き容量がある場合、各ライブラリの2倍以上の容量を確保してください。これは、ライブラリのダウンロード用スペースと解凍後(つまり実用時)のスペースが必要となるためです。容量の大きなドライブのご利用を推奨します(インストール時に必要なサイズは、該当製品のウェブページに記載されています)。

その他、

- 私たちのライブラリが非常に大きなファイルであるため、Spitfire Audio Appが圧縮ファイルの展開やドライブへの配置を行うにあたり長い時間を要することがあります。クラッシュしたのか、ファイルの処理中かが判断しきれない場合は、インストール開始時に選択したインストール・フォルダにアクセスしてください。すべてが正常に動作している場合は、フォルダ(またはそのサブフォルダの1つ)にさまざまなファイルが表示されます。
- "Download interrupted"(ダウンロードが中断されました)メッセージが表示される場合、IPの変更が原因である可能性があります。通常、VPNを使用している人や、ダウンロード中に国を跨いで移動した人がこのケースに当てはまります。サポート・チケットを取得し、ブロックを解除してもらってください。
- もしダウンロードが止まってしまったり、中断したまま再開されない場合は、spitfireaudio.com/supportのサポートチーム(英語)まで、お使いのオペレーティング・システム、お住まいの国、自宅か職場か、お使いのISP、お使いのコンピュータとインターネットの間にプロキシ・サーバーやファイアウォールがあるかどうかを合わせてお知らせください。

Q: インストゥルメント・ファイルの紛失。

ライブラリを別の場所に移したり、アップデートに失敗したりすると、インストゥルメント・ファイルが失われることがあります。Spitfire Audio AppあるいはNative Accessで、該当するライブラリを再ダウンロードすることで問題が解消します。

Q: ダウンロード速度について。

私たちのライブラリはAmazon S3サーバーでホストされており、通常は非常に高速ですが、トラフィックが特に混雑する特定の時間帯に、ISPが接続速度を制限する可能性があります。

混雑の少ない時間帯にダウンロードを実行したままにしておくことで十分なダウンロード速度を期待できます。Spitfire Audio Appのダウンローダーは可能な限り帯域幅を使用し、最速の速度を提供することを目的としており、ピークに達するまでに数分かかる場合があります。

Q: 複数台のコンピューターへのインストール。

弊社製品には2つのライセンスがあり、メインとモバイルの2台のコンピューターにダウンロード、インストールできます。外付けのドライブ経由でライブラリをコピーすることで、簡単に両方のマシンにライブラリ全体をインストールできます。

Q: 購入前のデモについて

現在、製品のデモは提供していません。

私たちのYouTubeチャンネルにアクセスすると、私たちのすべての製品に関する詳細な情報を含む多くのウォークスルーを見ることができます！

Q: Spitfire Audio Appにライブラリが表示されない。

Spitfire Audio Appにログインして、**Installed**にも**Download Ready**にも購入済みの製品が表示されない場合、別のメール・アドレスで購入された可能性があります。過去に購入した他のメール・アドレスを確認すると、見つからない製品が見つかるかもしれません。そうではなく、数年前に購入された製品である場合は、サポート・チケットを作成し、お客様のアカウントのメール・アドレスと、紛失した製品に関連するシリアル番号をお知らせください。また、複数のアカウントを統合して、購入された製品をまとめることも可能です。

より多くの情報があればあるほど、迅速な復旧が可能となります！

Q: 製品のアップデート方法。

弊社製品のダウンロードは、Spitfire Audio Appが選択したフォルダにダウンロードされることが大前提です。弊社製品に最適なファイル・パスはシンプルです。ただし長いファイル・パスを指定した場合はエラーの原因となることがあります。サンプル・ドライブ > Spitfire Audioのようなパスが理想です。

またダウンロードやアップデート時、Spitfire Audio配下の実際のフォルダを指定せず、Spitfire Audioフォルダ自体を必ず指定してください。

Q: 最新のアップデートの再ダウンロード方法。

Spitfire Audio Appに、ダウンロードをリセットする機能が追加されました。

- Spitfire Audio Appを開き、アカウントのメール・アドレスとパスワードでログイン。
- 再ダウンロードしたい製品アートワークを選択。
- このページの歯車アイコン  から **Reset** を選択し、**Reset Entire Download** (フルダウンロードの場合) または **Latest Update** を選択。

これで最新のアップデートがリセットされ、再度インストールできるようになります。

他のアップデートについても、このプロセスを繰り返すことができます。

Spitfire Audio Appにダウンロードをリセットするオプションが表示されない場合は、spitfireaudio.com/info/library-manager/から最新版のアプリをダウンロードしてください。

Q: ダウンロード・リンクがなかなか送られてこない。

当社では、すべての注文はまず不正チェック処理を経由しており、処理に20分ほど要します（ブラック・フライデーなどの繁忙期には1時間ほどかかることもあります）。この段階で注文が引っかかった場合、手動で注文チェックを行うため、注文処理は最大で24時間遅れる場合があります。

ご注文後、すぐに送付される注文確認メールは、お客様のご注文が弊社システムに正常に記録され、お支払いが正常に行われたことを確認するものです。サポートにご連絡いただく前に、迷惑メール・フォルダのご確認もお忘れなく。

Q: 異なるOS間でのデータの転送。

私たちのライブラリはすべて、PCとMacの両方で互換性があります（Kontaktの中で動作するため）。

PCまたはMacのどちらでダウンロードしても、もう一方のオペレーティング・システムに移行する必要がある場合は動作します。移行したいライブラリを外付けHDDにコピーしてから、もう一方のマシンにコピーすることをお勧めします。

Q: "samples missing"のエラー・メッセージ

ライブラリを移動したり、アップデートに失敗したりすると、サンプル・ファイルが失われる場合があります。また、必要な空き容量の不足したドライブにライブラリをインストールした場合にも、このエラーが表示されることがあります。このような場合、ライブラリを再ダウンロードすることで解消する場合がありますが、根本的な問題解決にあたっては前述の「Q:ダウンロード／インストールの問題」を参照してください。

Q: Mac OSX 10.9以前でのダウンロード

本製品のインストールに必要なSpitfire Audio Applは、Mac OSX 10.10以降にのみ対応しています。

Q: DEMOモードで開くインストゥルメント。

[DEMO]ボタンが表示され、パッチがタイムアウトする場合は、Kontakt Playerソフトウェアで非対応ライブラリを実行しようとしていることを意味します。私たちのPlayerライブラリは、お客様に代わってライセンス料を支払っているため、フルバージョンのKontaktを必要としません。

ただし弊社のPlayerライブラリをお持ちの場合、Kontaktのフルバージョンの割引を受けることができますので、導入をご検討ください。

⚠ 本サービスは予告なく終了する場合があります。

Q: Batch Resaveについて。

これを行う理由は2つあります。1つ目は、パッチの読み込みを高速化すること、2つ目は、パッチを読み込むたびに探す必要がないように、足りないサンプルを見つけて情報の補正を行うことです。処理時にもしKontaktのクラッシュが起こるようであれば、処理負荷を軽減するためサブフォルダーごとに小分けに処理してください。

Q: コレクションの購入方法。

弊社のサイトでは、ユーザーが既にお持ちの製品を確認した上でチェックアウト時に金額を差し引きます。念のため、製品購入後の確認画面には必ず目を通してください。

Q: 商品のシリアル番号の紛失。

Eメールを紛失してしまい、過去のシリアル番号を探すのに苦労することがあります。Spitfire Audioのサイトにログインすると、ユーザーの保有製品のすべてのシリアル・ナンバーが表示されます。もしお探しのシリアル・ナンバーが見当たらない場合は、[サポート](#) (英語) までご連絡ください。

Q: バグを発見しました。

バグを発見された場合は、関連する情報を添えてご連絡 (英語) ください。

- 見つけたバグの説明
- バグが発生しているスクリーン・キャスト (ビデオ)、またはオーディオの例
- プリセット名やライブラリ名など情報が詳細であるほど、問題の真相を究明するのに役立ちます。

Q: NCW圧縮フォーマットとは。

これはNative Instrumentの新しいロスレス圧縮サンプル・フォーマットで、サンプル・データ・プールを約55%削減することに成功しています。

Q: 払い戻し／返品ポリシーについて。

ダウンロード／インストール・プロセスを完了しておらず、14日以内に購入された場合は、返金／返品が可能です。まだシリアル番号を登録していない場合であってもインストールを完了された場合、返金と返品をお受けできません (使用許諾契約をご確認ください)。ハードディスク・ドライブのご注文の返金は、ドライブが弊社から発送される時点まで可能です。これは通常、ご注文から数日を要します。

Q: パスワードを忘れてしまいました。

パスワードをお忘れの場合は、spitfireaudio.com/my-account/login/の[forgot your password?] (またはこれに該当する日本語表記) をクリックしてください。もし過去に2つ以上のアカウントの統合を依頼したが忘れてしまった場合、統合を依頼されたメール・アドレスでパスワードの再発行が機能しない可能性があります。この場合は、お名前と、弊社が知っていると思われるメールアドレスをサポートまでご連絡ください。

Q: VEP - コントロール、GUIの表示

Vienna Ensemble Pro (VEP) のインスタンスをシーケンサーにconnect (接続) してMIDIを送る必要があります。VEPを実際に接続して起動することで、KontaktはGUIの描画を含むインストゥルメントのセットアップを完了します。



Hauschka Composer Toolkit 日本語マニュアル

2024 ©Crypton Future Media, Inc. 2024/AUG issue
2024 ©Spitfire Audio Holdings Limited All Rights Reserved.

本書の一部またはすべてを、Spitfire Audio Holdings Limited、またその日本総代理店であるクリプトン・フューチャー・メディア株式会社に無断で複写、複製、転載、翻訳する事を禁じます。内容は予告無しに変更される場合があります。本書に記載されている会社名、商品名、製品名は、各社の商標または登録商標です。

国内販売元: クリプトン・フューチャー・メディア株式会社
ホームページ: <https://www.crypton.co.jp/>